

O ciclo descrição-execução-reflexão-depuração-descrição pode ser usado para explicar o que acontece quando o aprendiz usa um recurso multimídia.

Na teoria Instrucionista: o computador é usado para transmitir informações aos alunos, somente. Exemplo: manuais, exercícios de múltipla escolha. Esse paradigma consiste em programar no computador uma série de informações e essas informações são passadas aos alunos na forma de um tutorial, exercício e prática, jogo, simulação. É o **paradigma** que transfere para o computador a tarefa de ensinar, ou reforça as atividades realizadas em sala de aula. O ensino instrucionista é meio mais utilizado ainda nas escolas.

Na teoria Construcionista: o aluno usa o computador para construir conhecimentos, usando a criatividade e o educador é mediador. Exemplo: linguagem de programação LOGO, produção de textos, etc. [Papert](#) denominou de construcionista a abordagem pela qual o aprendiz constrói, por intermédio do computador, o seu próprio conhecimento, o computador passa a ser apenas um suporte, em que aluno ensina o computador por meio da exploração, interação, investigação e descoberta, e o professor é mediador. No construcionista o aluno constrói algo de seu interesse, tornando aprendizagem mais significativa.

Assim todo esse processo pode ser usado em um processo de formação de professores facilitando o uso frequente e eficaz das mídias.